1483

Anno Domini



Die Geschichte

Lautlos rinnt Wasser an den Wänden der steinernen Gewölbe hinunter. Jeder Schritt durch die Gänge führt tiefer in eine längst vergangene Welt voller Geheimnisse, Intrigen und Gefahren.

Ein unheimlicher Ort:
Der Tower von London im Jahre 1483 A. D.



Es geht um Englands Thronfolge und um den Versuch einen feigen Mord zu verhindern.

Wird es gelingen die beiden jungen Thronfolger des soeben verblichenen Königs Edward IV. aus dem Bloody Tower zu befreien, bevor ihr Vormund sie ermorden kann?

Sollte der Versuch die Knaben zu retten mißlingen, dann nimmt die Geschichte ihren bekannten Lauf, wir er in jedem Schulbuch nachzulesen ist!

Installation

1. Achten Sie darauf, daß Sie wenigstens 8 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte haben
2. Legen Sie die CD-ROM ins Laufwerk
3. Geben Sie INSTALL ein
   (Windows 95:)
   a) Klicken Sie auf START
   b) Klicken Sie auf AUSFÜHREN
   c) Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk
   d) Führen Sie die Datei INSTALL.EXE aus
4. Ändern Sie im Installationsfenster gegebenenfalls den vorgegebenen Laufwerksbuchstabe oder den Namen des vorgegebenen Verzeichnisses
5. Wenn Sie aufgefordert werden die zweite Diskette ins Laufwerk zu legen, brauchen Sie nur irgendeine Taste zu drücken

Minimalanforderungen

PC 386 DX

4 MB Hauptspeicher

Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte

MS-DOS 5.0 oder höher (bzw. Windows 95)

Probleme

Soundkarte

Das Programm unterstützt Soundblaster. Alle 100% kompatiblen Soundkarten sollten laufen. Bei der Thunderboard-Karte gibt es allerdings Probleme beim Abspielen der digitalen Effekte. Sollte dies bei Ihnen der Fall sein, bleibt leider keine andere Lösung, als den digitalen Sound über das Setup-Programm abzuschalten.

Einige ESCOM Multimediakarten werden beim ersten Mal nicht erkannt. In diesem Fall starten Sie das Setup-Programm ein weiteres Mal.

Geschwindigkeit

Das Programm besitzt einen eigenen 3D-Grafik-Cache. Für diesen sollten Sie möglichst viel Arbeitsspeicher unter der 1 MB-Grenze freimachen.

Speicher über einem MB sollten Sie einem Festplattencache (wie Smartdrive) zur Verfügung stellen. Manchmal hilft es aber schon, wenn Sie die Festplatte aufräumen (beispielsweise mit Scandisk, etc.)

Die Optimierung könnte (auszugsweise) so aussehen:

[config.sys]

device=c:\dos\emm386.exe 2048
device=c:\dos\smartdrv.sys 2048 /a

(für einen 386er mit 4 MB und DOS 5.0)

Diese Einträge in der config.sys stellen 2 MB Speicher für das Festplattencacheprogramm Smartdrive zur Verfügung.

Falls das alles immer noch nicht helfen sollte, können Sie das Programm auch mit **1483 /l** starten. Mit dieser Option schaltet das Programm auf low-detail um und wird schneller. Es werden dann allerdings auch nicht mehr alle Grafiken angezeigt.

VGA-Karte

Manche Grafikkarten haben Schwierigkeiten mit dem Ein- und Ausblenden und bei der Farbanimation. In diesem Fall sollten Sie beim Setup die Frage "Kriselt Ihr Bildschirm" mit Ja beantworten.

Historische Hintergründe

Das Adventure spielt im Tower von London im Jahre 1483 A. D.

Der Tower wurde um 1100 von William the Conquerer erbaut um über London und die Themse zu wachen, und natürlich um seine Macht zu demonstrieren. Im Laufe der Zeit wurde der Tower immer weiter ausgebaut und vergrößert. Der Tower war Hauptteil des königlichen Palastes und enthielt die königlichen Juwelen, Garderobe, die Münze, die königlichen Gärten, und was ein König eben noch so alles braucht.

Zu unserer Zeit, also 1483, besteht er aus zwei Teilen: der inneren und der äußeren Festung. Im Spiel werden wir uns nur in der inneren Festung aufhalten.

So, und nun geht's los.

- ✓ **1461** Edward IV stürzt Heinrich VI und krönt sich zum König.
- ✓ **1470** Heinrich VI stürzt Edward IV und krönt sich zum König.
- ✓ **1471** Edward IV stürzt Heinrich VI und krönt sich zum König.
- ✓ **1483 (April)** Edward IV stirbt.
  Die Krone geht über an seinen minderjährigen Sohn Edward V, bis zu dessen Mündigkeit übernimmt Richard, Duke of Gloucester, die Regentschaft. Doch Richard, Duke of Gloucester, lässt Edward V in den Bloody Tower werfen, um selbst König zu werden.
- ✓ **1483 (Juni)** Richard, Duke of Gloucester, lässt nun auch Edwards Bruder Richard, Duke of York, in den Bloody Tower werfen.

Wenn Sie jetzt nicht eingreifen wird Folgendes geschehen:

- ✓ **1483 (Juli)** Krönung von Richard, Duke of Gloucester, der sich von nun an Richard III nennt.
- ✓ **1674** In der Nähe des White Towers werden die Skelette von zwei Kindern gefunden. Allerdings kann auch heute von Experten noch nicht mit Sicherheit gesagt werden, daß die Skelette von Knaben stammen.

Bis heute weiß man nicht genau, was tatsächlich geschehen ist.

Eine Theorie besagt, daß die Thronfolger von König Richard III umgebracht wurden. Eine andere Theorie nennt den Duke von Buckinham als Mörder, der so den Thron besteigen wollte. Vor der Thronbesteigung wurde er aber selbst Opfer eines Mordanschlags. Auftraggeber war Richard III. Eine weitere Theorie besagt, daß Henry Tudor, der Vater von Henry VIII, habe die Krone Englands in der Schlacht von Bosworth erobert (Richard III fiel in dieser Schlacht) und die beiden Kinder umgebracht.

Was auch immer geschehen sein mag: Sie werden es bald besser wissen, oder?

Das Programm

Starten

- Sie starten das Programm entweder mit
  START (das Intro wird mit abgespielt)
  oder mit
  1483 (das Spiel beginnt sofort, das Intro wird ausgelassen)

Hauptmenü

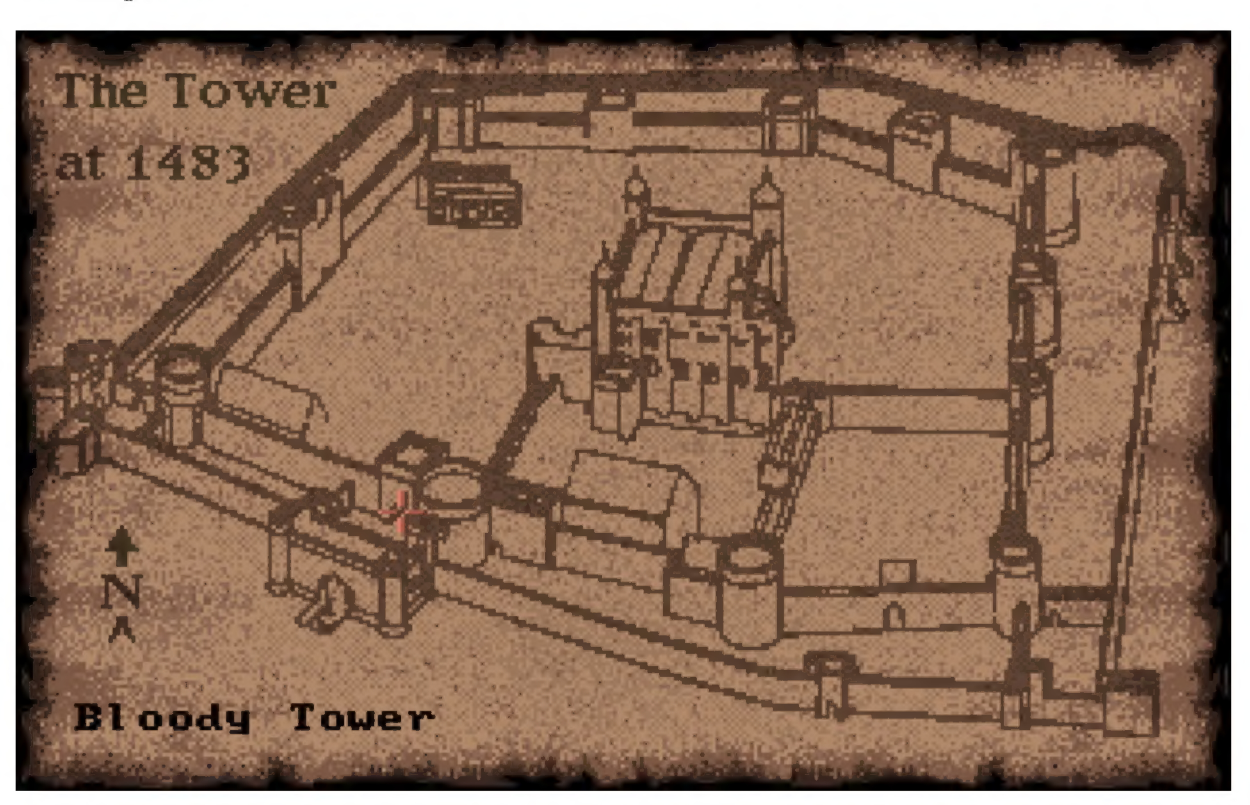
Sie gelangen nun in das **Hauptmenü**. Hier können Sie folgende Punkte anwählen:

- **NEUES SPIEL**
- **ALTES SPIEL**
  (dazu müssen Sie natürlich zuvor schon ein Spiel gespeichert haben)
- **EINFÜHRUNG**
  (diesen Punkt sollten Sie beim ersten Start anwählen)
- **ZUM DOS**
  Spiel beenden

Sie können die verschiedenen Punkte mit der Maus anzuwählen, oder Sie drücken den entsprechenden Anfangsbuchstaben.

Beim ersten Start des Spiels sollten Sie sich auf jeden Fall die Einführung ansehen. Sie erhalten dann einige weiterführende Hinweise.

Die Hauptkarte



Auf der Hauptkarte haben Sie nun die Möglichkeit die verschiedenen Gebäude des Towers zu betreten. Dies geschieht indem Sie das gewünschte Gebäude anklicken. Wenn Sie mit der Maus über die Karte fahren, erscheint unten links der Name des Gebäudes über dem sich gerade der Cursor befindet.

3D-Modus

Der Bildschirm sieht dann etwa so aus:

In der Mitte des Bildschirms ist der Bereich den Sie, bzw. Ihre Spielfigur, gerade sehen können. Links davon befindet sich die Icon-Leiste, am unteren Bildschirmbereich finden Sie den Info-Bereich und auf der rechten Seite sehen Sie das Inventar, die Gesundheitsanzeige und den Kompass.



Bewegung

Wenn Sie mit der Maus über das 3D-Fenster fahren, ändert sich das Aussehen des Cursors. Über die unterschiedlichen Pfeile geben Sie an, in welche Richtung Sie sich bewegen möchten. Dazu müssen Sie dann einfach nur mit der Maus klicken.

Sie können sich aber auch bewegen, indem Sie die entsprechenden Pfeile auf dem numerischen Ziffernblock drücken:

7 Links drehen	8 Nach vorn	9 Rechts drehen
4 Nach links	5 Zurück	6 Nach Rechts

Übersichtskarte

Wenn Sie auf dem Bildschirm (außer im Inventarbereich) die rechte Maustaste drücken, erscheint die Übersichtskarte. Auf der Karte sehen Sie die Gebiete, die Sie bereits erkundet haben. Das rote Karo steht für Ihre Spielfigur.

Inventar

Wenn Sie einen Gegenstand im Inventarbereich mit der linken Maustaste anklicken, erhalten Sie nähere Informationen über das Objekt. Um einen Gegenstand zu benutzen (beispielsweise Geld, Nahrung, etc.), klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Wenn Sie einen von mehreren gleichen Gegenständen im Inventar benutzen wird der oberste Gegenstand aktiviert.
Beispiel (Brot):
Sie möchten Ihrer Spielfigur eines von mehreren Brote zum essen geben. In diesem Fall wird das oberste der Brote im Inventar verbraucht und verschwindet aus dem Inventar.

Über die Pfeile können Sie sich seitenweise durch das Inventar bewegen.

Kompaß

Der Kompass zeigt Ihnen in welche Himmelsrichtung Ihre Spielfigur gerade schaut.

Icons

Diskette

Mit einem Klick auf das Diskettensymbol gelangen Sie in das Optionen-Menü. Hier SPEICHERN, bzw. LADEN Sie Ihre Spielstände. Außerdem können Sie das Spiel hier BEENDEN.



Sie wählen mit der Maus, oder über den Anfangsbuchstaben aus, ob Sie (L)aden, (S)peichern oder (z)um DOS (also das Spiel beenden) möchten. Beim Lade- bzw. Speichervorgang müssen Sie den gewünschten Slot entweder mit der Maus oder über die Tasten 1-4 anwählen. Beim Speichern kann der Kommentar mit der Backspace-Taste gelöscht und geändert werden.

Auge

Wenn Sie das Auge mit der Maus anklicken, erhalten Sie Informationen über den Gegenstand, der im aktuellen 3D-Fenster zu sehen ist.

Sprechblase

Wenn sich eine Spielfigur ein oder zwei Felder vor Ihnen aufhält, können Sie sich diese Figur ansprechen, indem Sie auf die Sprechblase klicken.

Hand

Befinden sich im 3D-Fenster Gegenstände vor Ihnen, können Sie diese benutzen, indem Sie auf die Hand klicken. So öffnen Sie zum Beispiel Gitter oder Türen.

Schwert

Ein Klick mit der linken Maustaste auf das Schwert leitet einen Kampf ein, sofern sich eine Spielfigur ein oder zwei Felder vor Ihnen befindet.

Der Kampf

Wenn Sie auf das Schwert geklickt haben um einen Kampf auszufechten, erscheint das folgende Bild:



Ihre eigene Spielfigur kehrt Ihnen den Rücken zu. Links davon befindet sich die Anzeige für Ihren Gesundheitszustand (blau) und Ihre Schlagenergie (grün). Die entsprechenden Anzeigen für Ihren Gegner sehen Sie auf der rechten Bildschirmseite.

Sie können nun aus der Grundstellung heraus angreifen oder abwehren.

Angriff

Um Anzugreifen klicken Sie mit der linken Maustaste in einen der drei Bereiche, die im Bild oben markiert sind. Ihre Spielfigur holt nun von oben, von links oder von rechts aus, und die Anzeige für die Schlagkraft steigt. Ein weiterer Klick auf die linke Maustaste führt den Schlag dann mit der entsprechenden Kraft aus.

Abwehr

Zur Abwehr klicken Sie aus der Grundstellung heraus mit der rechten Maustaste. Ihre Spielfigur geht nun in die entsprechende Abwehrhaltung. Sie verharrt in dieser Stellung, bis Sie erneut die rechte Maustaste bedienen.

Alle Aktionen müssen Sie aus der Grundstellung heraus ausführen. Aus einem Angriff heraus können Sie nicht zur Abwehr übergehen.

Sie sollten auf jeden Fall vor einem Kampf das Spiel immer speichern. So können Sie mit dem Gegner ein bisschen üben.

Gegner

Ihre Gegner lernen im Kampf und stellen sich auf Sie ein! Sie sollten deshalb gleich zu Beginn eines Kampfes kräftig zuschlagen. Und klicken Sie nicht zu kurz, damit der Rechnen den Mausklick auch wirklich bemerkt!

Waffen

Mit einem Schwert im Inventar ist die Wirkung Ihrer Schläge stärker, als beispielsweise mit nur einem Dolch.

Ein Schild im Inventar schwächt die Schläge Ihrer Gegner ab.

Gegenstände

Wenn Sie Gold gefunden haben, aber Münzen brauchen, dann gehen Sie am besten in die Taverne und trinken etwas. Man wechselt Ihnen das Gold dort sehr gerne.

Funktionstasten

- F1 bringt Ihnen eine kleine Hilfe
- F2 bringt Sie in die Konfiguration
  Hier schalten Sie die Musik oder die digitalen Effekte ein bzw. aus. Außerdem können Sie hier die Farbanimationen ein- und ausschalten

Mit einem Klick auf die *rechte* Maustaste verlassen Sie die Konfiguration

Allgemeines

Die Programmierer dieses Spieles haben sich viel Mühe gegeben - aber niemand ist perfekt: Speichern Sie deshalb oft Ihren Spielstand, nichts ist ärgerlicher, als wenn man gerade einen starken Gegner erledigt hat, und dann das Spiel, aus welchen Gründen auch immer, abstürzt.

Viel Spaß und Glück bei der Befreiung der Thronfolger!